

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari 38 provinsi serta memiliki keberagaman suku dan budaya mulai dari Sabang sampai Merauke. Setiap provinsi di Indonesia tentu saja memiliki ciri khas yang berbeda satu sama lain. Seiring perkembangan zaman, kepedulian terhadap kelestarian budaya Indonesia sangat kurang [1]. Sehingga, perlu diperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada anak sedari dini. Namun, banyaknya suku dan budaya yang harus dipelajari, banyak masyarakat khususnya anak - anak merasa kesulitan dalam memahami [2].

Media pembelajaran adalah komponen atau sarana yang digunakan sebagai jembatan dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik [3]. Saat ini, buku masih menjadi media pembelajaran yang utama. Namun, penggunaan buku sebagai media pembelajaran dianggap masih kurang efektif, dikarenakan adanya keterbatasan interaktivitas dan visualisasi. Sedangkan, anak - anak cenderung lebih tertarik dengan sebuah media pembelajaran yang disertai gambar animasi yang berwarna ceria dan dilengkapi suara yang akan menambah minat dalam belajar [4].

Perkembangan media pembelajaran masa sekarang ini sangat diperlukan, melihat ketertarikan anak - anak terhadap *gadget* saat ini lebih tinggi dibandingkan membaca buku pelajaran [5]. Di Indonesia memanfaatkan media interaktif sebagai media belajar sekaligus bermain masih belum menjadi suatu hal yang umum. Pada era teknologi yang sudah maju sekarang ini, pembelajaran dengan media interaktif perlu diterapkan [6]. Hal tersebut akan membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat terhadap materi yang disampaikan karena disajikan dalam tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan [7].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, serta mengingat bahwa teknologi digital banyak digunakan saat ini. Media interaktif seperti game saat ini juga cukup populer. Maka penting dirancang sebuah media pembelajaran interaktif

pengenalan keragaman budaya Indonesia. Harapan dari peneliti dalam penelitian ini adalah mampu menciptakan media pembelajaran pengenalan keragaman budaya Indonesia dalam bentuk aplikasi android yang dapat digunakan oleh anak usia 7 tahun ke atas. Usia 7 tahun merupakan usia yang tepat untuk menggunakan aplikasi ini dikarenakan sebagian besar anak telah mencapai perkembangan motorik dan kognitif yang lebih matang atau memadai untuk memahami konsep huruf, suara, kata, dan kalimat. Serta, anak pada usia tersebut cenderung lebih fokus dan mampu mengikuti instruksi dengan baik. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat digunakan dengan mudah dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia, serta dapat digunakan untuk membantu orang tua atau guru dalam menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan mengenai perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia, dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat visualisasi media pengenalan keragaman budaya Indonesia kedalam simulasi interaktif?
2. Bagaimana kelayakan dari media interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak terhadap keragaman budaya Indonesia yang ada?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia, perlu ada batasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*.
2. Media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan aplikasi *Unity 3D, Visual Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Capcut*.

3. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif ini meliputi pengenalan rumah adat, pakaian adat, dan tari daerah.
4. Media pembelajaran interaktif ini dimainkan pada perangkat *desktop* dan *android* secara *offline*.
5. Media pembelajaran interaktif ini dimainkan dengan satu pengguna.
6. Pengguna media pembelajaran interaktif ini yaitu anak usia 7 tahun keatas atau anak yang sudah paham terhadap *gadget* serta dalam penggunaannya masih harus dalam pengawasan orang tua.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia yang dapat dijalankan pada *desktop* dan *android*.
2. Memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini sebagai terobosan baru untuk menciptakan suatu media pembelajaran berupa media interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan *Unity 3D*.
3. Mengetahui kelayakan dari media interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia sebagai media pembelajaran anak.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti berharap aplikasi yang dirancang dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama dalam bidang pendidikan, yang diantaranya dapat menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak (Siswa)

- Memberikan kemudahan kepada anak – anak dalam mempelajari keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Guru

- Guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran baru yaitu berbasis media interaktif atau multimedia.
- Guru dapat menggunakan media interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar disekolah.

c. Bagi Orang tua

- Melalui perantara media pembelajaran interaktif, orang tua akan lebih mudah dalam memperkenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia kepada anak.

d. Bagi Peneliti

- Peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan media pembelajaran interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia untuk anak – anak.
- Peneliti mampu meningkatkan kreativitas untuk membuat suatu media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat memberikan edukasi kepada orang yang memainkannya.
- Peneliti dapat memperluas pengetahuan dalam merancang media pembelajaran interaktif atau multimedia.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan hasil penelitian dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Berbasis



Android Menggunakan Unity 3D” yang disusun guna memudahkan dan memberi gambaran tentang penelitian yang telah dijalankan. Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I pendahuluan berisi tentang gambaran umum dari penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Berbasis Android Menggunakan Unity 3D” yang diantaranya mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II tinjauan pustaka berisi tentang *studi literatur* dan teori - teori yang mendasari perancangan media interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III metode penelitian berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, pengumpulan data, serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV hasil dan pembahasan berisi tentang tahapan penelitian mulai dari tahap analisis, desain, implementasi desain, pengujian, hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

Bab V penutup berisi tentang kesimpulan yang didalamnya akan membahas rangkuman dari keseluruhan isi yang sudah dibahas dan saran yang dapat peneliti rangkum guna kemajuan dan keperluan pengembangan yang akan datang.